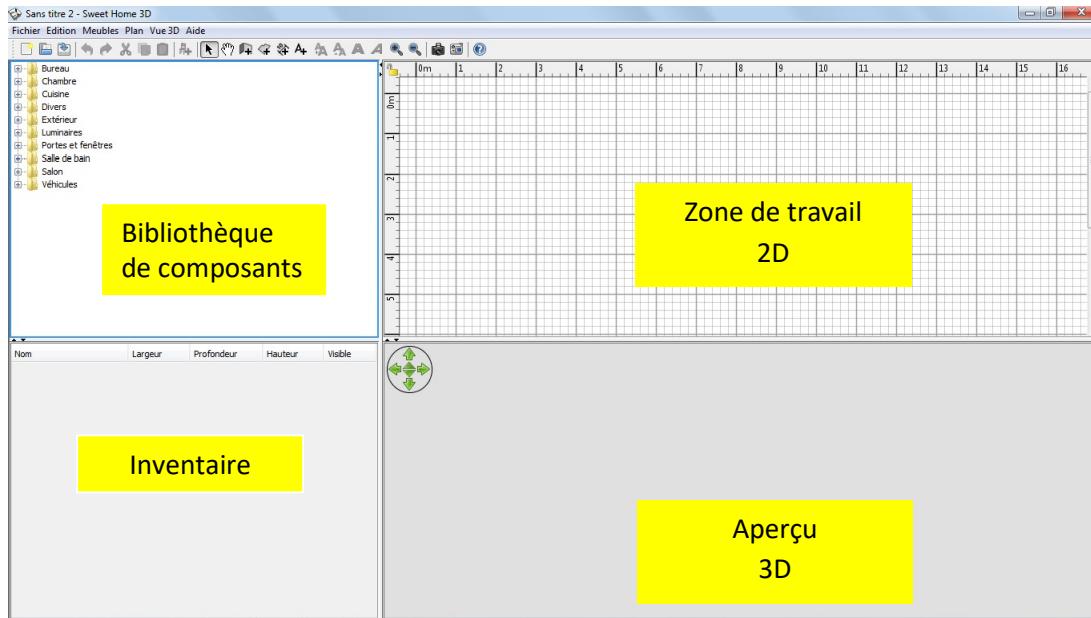


# Notice d'utilisation de Sweet home 3D

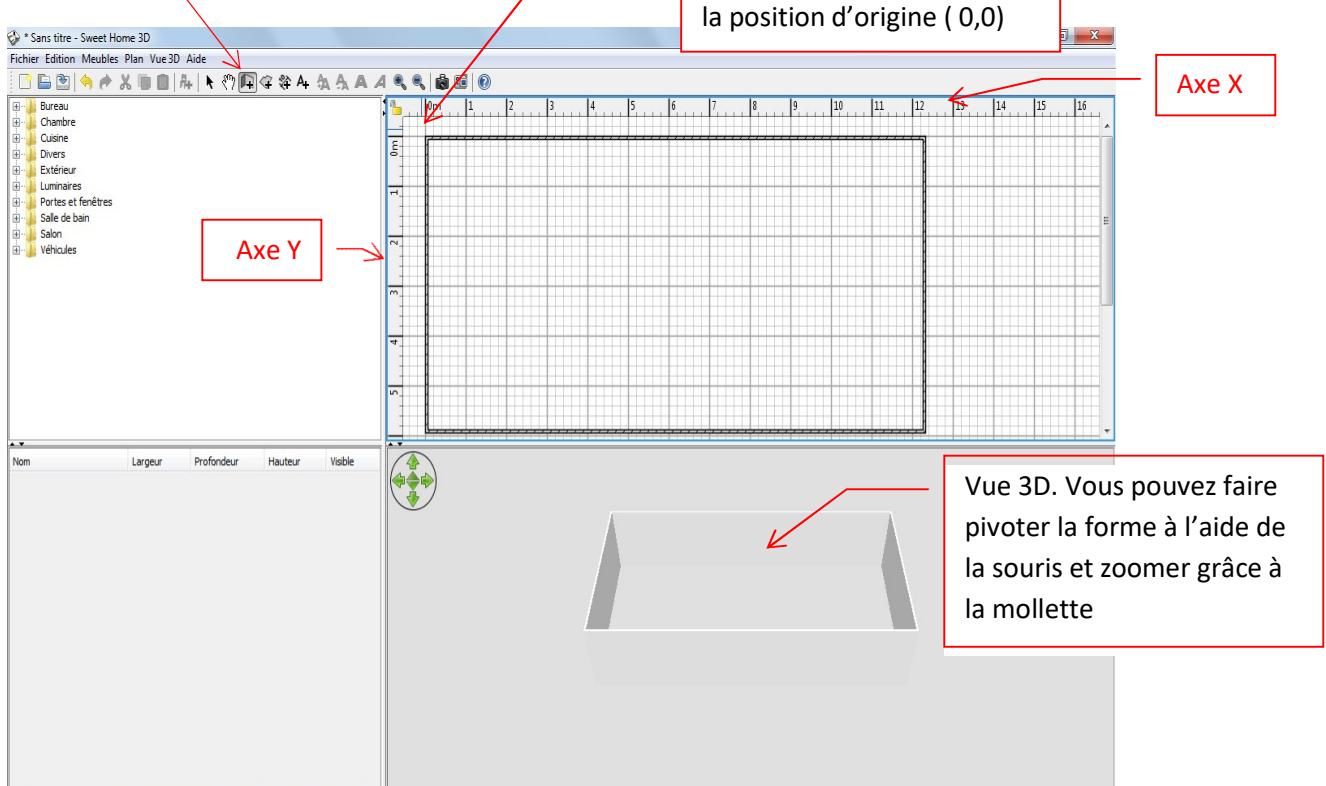


Ouvrez le logiciel Sweet home 3D. La fenêtre suivante apparaît :

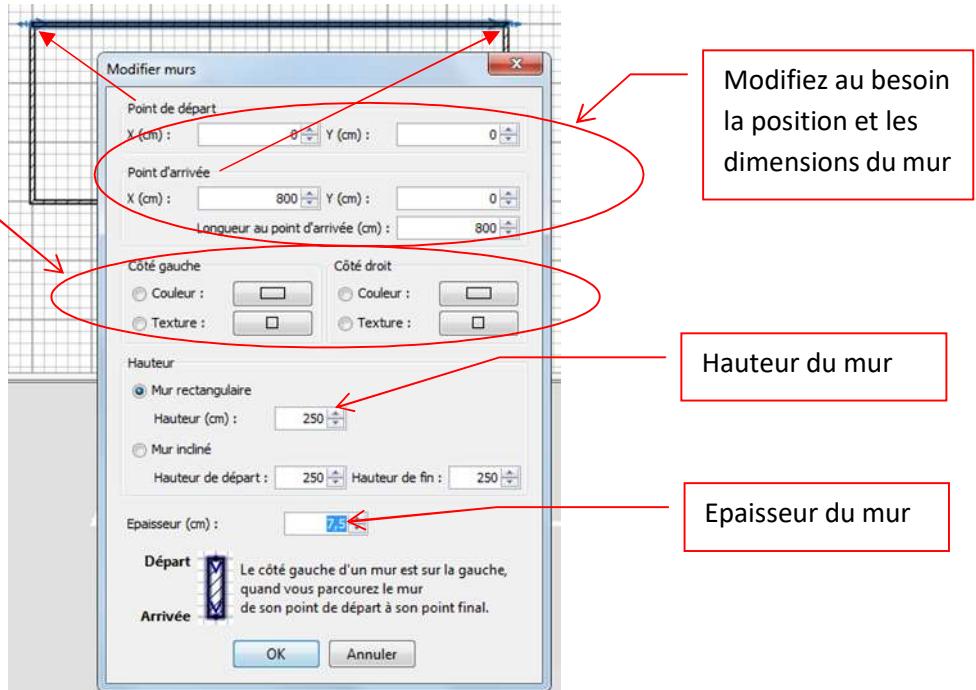


## Les murs

Cliquez sur . Cliquez dans la zone de travail pour placer le premier point du mur (départ) puis cliquez à nouveau pour placer le point final du mur (arrivée). Appuyez sur « Echap » lorsque vous avez fini de représenter tous les murs.

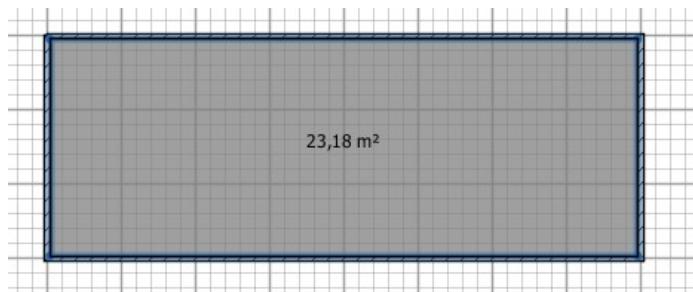


Une fois les murs dessinés, cliquez sur  . Sélectionnez chaque mur, en double-cliquant, un par un afin de vérifier sa position et ses dimensions. La fenêtre suivante doit apparaître :



## Le sol

Cliquez sur  pour placer les pièces. Délimiter ainsi chaque pièce nous permettra de modifier son sol ou son plafond. Ensuite double-cliquez sur la zone délimitée, qui va apparaître enfoncé.

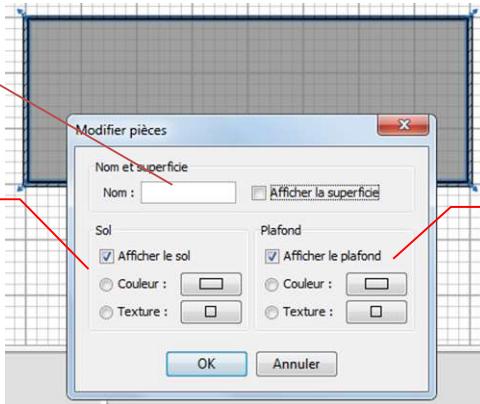


A l'aide de  , double-cliquez sur la surface pour éditer ses propriétés

**Donnez un nom à chaque pièce, par exemple : SALON**

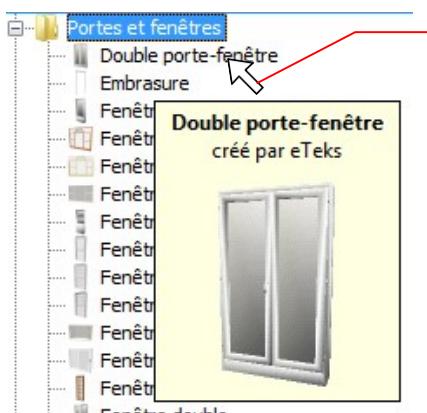
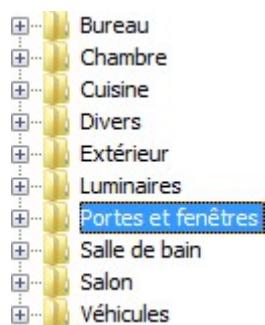
**Vous pouvez modifier l'aspect du sol**

**Vous pouvez modifier l'aspect du plafond**



## Les portes et les fenêtres

Sélectionnez « Portes et fenêtres » dans la bibliothèque



En laissant la souris sur un objet, un aperçu apparaît. S'il vous convient placez l'objet dans la zone de travail à l'endroit désiré en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Relâchez le bouton à l'endroit désigné.

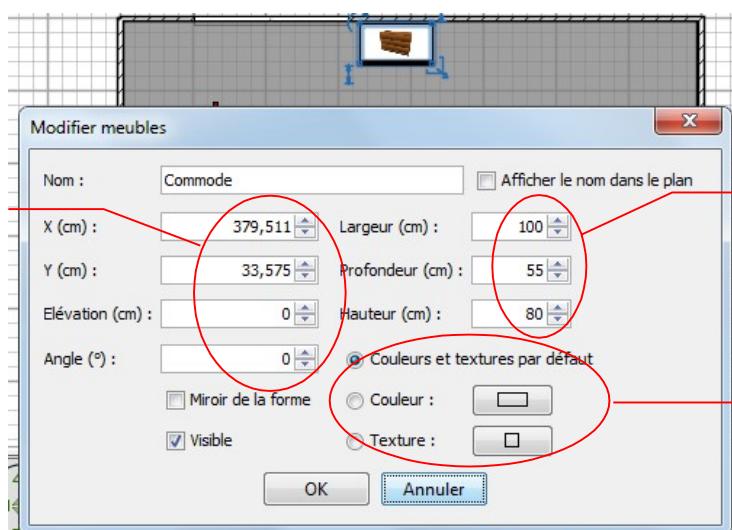
Faites attention aux dimensions qui apparaissent.

Vous pouvez modifier les dimensions des portes et fenêtres en double-cliquant dessus à l'aide de

## Le mobilier

Utilisez la même démarche que pour les portes et fenêtres. Vous pouvez modifier les dimensions et caractéristiques de chaque meuble ou objet.

Position du meuble dans la pièce par rapport à l'origine



Dimensions du meuble

Couleur ou texture du meuble